小島秀夫 @Kojima_Hideo

そういや、最初の「スナッチャー」88版の発売は1988年の11月やった。MSX版は遅れたので12月に伸びたっけ。あれから25年も経つんか。

Traducir Tweet

5:09 p. m. · 26 nov. 2013 · Twitter for iPhone

103 Retweets **47** Me gusta

志倉千代丸 @chiyomaru5pb · 26 nov. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ここからの25年がさらに早いものだとすると、恐ろしくなりますね(￣_￣|||)
1 1 2

小島秀夫 @Kojima_Hideo · 27 nov. 2013
MGSからも15年なんで、怖いです。"@chiyomaru5pb: @Kojima_Hideo ここからの25年がさらに早いものだとすると、恐ろしくなりますね(￣_￣|||)"
21 24

ryurose_10969 @ryurose · 26 nov. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 僕はポリスノーツの銃の音がすごく好きでした(´･Д･)」たぶん、ダイハードとかリーサルウェポンに使用されていた銃の音ではないかと思いました。

まさぴょん @masapyons · 26 nov. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo この前PS storeでスナッチャーが発売するという夢を見ましたw 正夢になって欲しいです...

木乃国樽乃助 @woodtaru · 26 nov. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ８８はFRでプレイしました。LINEから音楽を録音したのもよい思い出です＾＾

ろど @rodorin · 26 nov. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo クリア後もSCCカートリッジで遊ばせてもらいました。

おみぃ～ず @jingooji0913 · 26 nov. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 25年前とは思えない!!つい最近まで何度もプレイしてました。あのまんま...というわけにはいかないかもしれませんが、あのテイストのゲーム、現在によみがえらせて欲しい!!熱望してます(*^^*)←スナッチャー初プレイの日から今まで2の発売を夢見てます

平沢さんだーゆー【ドアはどこだ？！ 後ろだ！】 @d... · 26 nov. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 現在の監督がスナッチャーを再現したらどうなるのか、ものすごーーーーく興味があります。

Personas relevantes

小島秀夫 @Kojima_Hideo

Seguir

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている